

BAB I

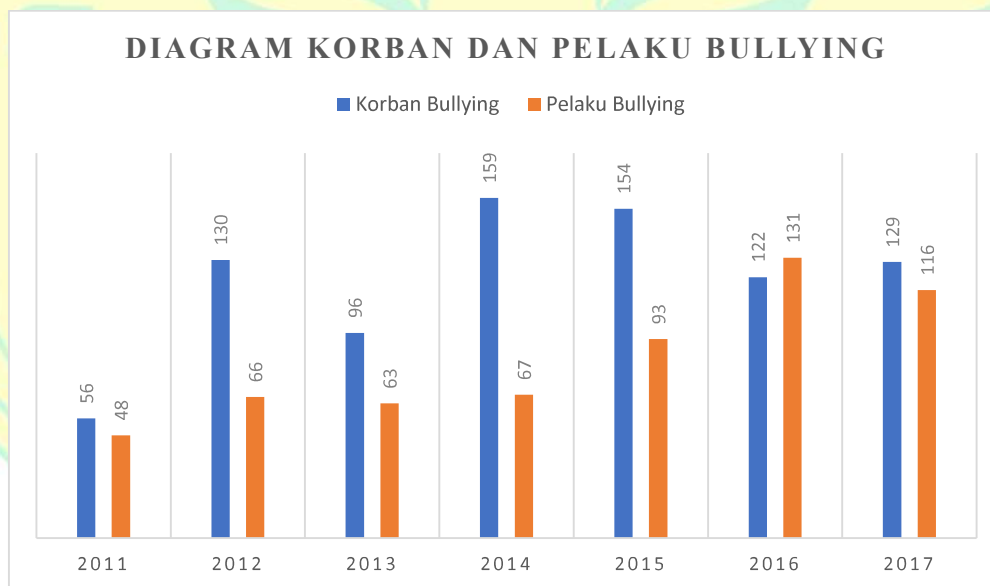
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting karena pendidikan mempunyai tugas untuk menyiapkan sumber daya manusia bagi pembangunan bangsa dan negara. Menurut UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan UU 20/2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, di Indonesia terdapat beberapa jenjang pendidikan seperti pendidikan dasar (SD, MI, SMP dan MTs), pendidikan menengah (SMA, MA, SMK, dan MAK), dan pendidikan tinggi (program diploma, sarjana, magister, spesialis dan doktor). Dalam pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia tak luput dari berbagai masalah. Salah satunya adalah masalah *bullying*.

Perilaku *bullying* ini seringkali terjadi pada anak-anak, terlebih pada remaja. Hal ini dikarenakan masa remaja adalah masa peralihan atau masa transisi di mana pada tahap perkembangan ini remaja dihadapkan dengan persoalan identitas dan keraguan akan peran setiap individu (Margaretha & Nindya, 2012). Hal ini sejalan dengan salah satu teori dalam psikologi perkembangan yaitu teori psikososial yang dikemukakan oleh Erik Erikson. Pada tahap perkembangan individu dalam teori psikososial Erikson terdapat delapan tahap dimana masing-masing tahapan punya

permasalahan sendiri. Tahap yang sangat berkaitan dengan konteks permasalahan *bullying* ialah masa remaja sekitar periode pubertas (usia 10 tahun) sampai usia 20 tahun. Dalam tahap ini individu mulai dihadapkan dengan krisis mengenai identitas diri. Peran orang tua dalam tahapan ini sangat penting karena melalui orang tua seharusnya individu belajar berbagai peran dalam hidupnya. Jika hal tersebut tidak dapat terpenuhi maka individu dapat mengalami kebingungan identitas (Santrock, 2007). Dewasa ini makin banyak kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan Indonesia. Menurut data Laporan Kinerja KPAI tahun 2017 (Hendrian, 2018), di tahun 2011 – 2017 ada 846 korban *bullying* dan 584 pelaku *bullying*. Berikut rincian data korban dan pelaku *bullying* menurut Laporan Kinerja KPAI 2017 dalam bentuk diagram batang:



Gambar 1.1 Diagram Korban dan Pelaku *Bullying* (LKKPAI, 2017)

Gambar 1.1 menjelaskan bahwa pada tahun 2011 terdapat 56 korban *bullying* dan 48 pelaku *bullying*, tahun 2012 terdapat 130 korban *bullying* dan 66 pelaku *bullying*, tahun 2013 terdapat 96 korban *bullying* dan 63 pelaku *bullying*, tahun

2014 terdapat 56 korban *bullying* dan 48 pelaku *bullying*, tahun 2015 terdapat 154 korban *bullying* dan 93 pelaku *bullying*, tahun 2016 terdapat 122 korban *bullying* dan 131 pelaku *bullying*, tahun 2017 terdapat 129 korban *bullying* dan 116 pelaku *bullying*.

Pada tahun 2019 juga telah terjadi beberapa kasus *bullying*, yakni kasus siswi SMP Pontianak yang *dibully* oleh 12 orang siswi SMA, dan kasus siswi SD Negeri 1 Cibodas Pagauban yang *dibully* oleh temannya dengan cara menginjak-injak sepatunya. Dari banyaknya laporan kasus *bullying* tersebut, sudah sepantasnya para peserta didik mendapatkan perlindungan dari berbagai pihak. Hal ini telah diatur dalam UU 35/2014 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 Tentang Perlindungan Anak, pasal 54 yang berbunyi:

1. Anak di dalam dan di lingkungan satuan pendidikan wajib mendapatkan perlindungan dari tindak kekerasan fisik, psikis, kejahatan seksual, dan kejahatan lainnya yang dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, sesama peserta didik, dan/atau pihak lain.
2. Perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan oleh pendidik, tenaga kependidikan, aparat pemerintah, dan/atau masyarakat.

Dampak dari perilaku *bullying* sangat berbahaya, menurut Cakrawati (2015: 15) dampak *bullying* dapat berkepanjangan, seperti depresi, minder, malu, luka fisik, merasa terisolasi, bahkan dapat menyebabkan keinginan untuk mengakhiri hidup. *Bullying* terbagi menjadi beberapa jenis. Menurut Coloroso (2006: 47), *bullying* terbagi menjadi 4 jenis yakni *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* sosial, dan terakhir *bullying* elektronik yang prosesnya *pembullyannya* menggunakan perangkat elektronik, internet, hingga media sosial. Namun selain

berfungsi sebagai alat untuk melakukan tindakan *bullying*, internet dan media sosial juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengatasi permasalahan *bullying*. Contohnya untuk mengkomunikasikan edukasi seputar *bullying*. Di Indonesia, pertumbuhan penggunaan internet dan media sosial telah berkembang sangat pesat.

Menurut data *Wearesosial Hootsuite* jumlah pengguna internet di Indonesia pada Januari 2018 menembus 132,7 juta pengguna dan populasi pengguna perangkat *mobile* angkanya lebih tinggi, yakni mencapai 177,9 juta pengguna. Kemudian berdasarkan hasil riset *Wearesosial Hootsuite* yang dirilis Januari 2019 pengguna media sosial di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Jumlah tersebut naik 20% dari survei sebelumnya. Dari data survei *Wearesosial Hootsuite* tentang jumlah pengguna internet dan media sosial di Indonesia, ada peluang untuk mengatasi masalah *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan Indonesia.

Maka dari itu, mengkomunikasikan media edukasi seputar *bullying* dengan memanfaatkan internet dan media sosial sangat memungkinkan untuk dilakukan. Komunikasi tersebut harus bersifat persuasif, supaya mampu mempengaruhi dan memotivasi peserta didik untuk tidak melakukan tindakan *bullying*. Dalam hal ini, media yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah iklan layanan masyarakat. Menurut Pujiyanto (2013:8), iklan layanan masyarakat (ILM) merupakan ajakan atau imbauan kepada masyarakat untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan demi kepentingan umum melalui perubahan kebiasaan atau perilaku masyarakat dari yang tidak/kurang baik menjadi yang lebih baik.

Selain harus bersifat persuasif, media iklan layanan masyarakat tersebut juga harus bisa menarik perhatian dan memudahkan *audience* dalam memahami apa

yang disampaikan. Karena media yang menarik akan memberikan keyakinan, sehingga perubahan kognitif afeksi dan psikomotor dapat dipercepat (Setiawati dan Dermawan, 2008).

Dalam hal ini, solusi yang dapat digunakan adalah menerapkan animasi ke dalam iklan layanan masyarakat yang akan dikembangkan. Menurut O'day (2007), penggunaan animasi memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain. Salah satu kelebihannya adalah informasi yang didapatkan dari animasi tersimpan pada memori jangka panjang. Hasil dari penelitian Santosa (2016), tentang Film Animasi 3D Sebagai Media Sosialisasi Pencegahan Pelecehan Seksual Terhadap Anak, menunjukkan bahwa respon penonton terhadap film animasi ini sangat positif dengan rata-rata persentase 90,75% sehingga produk tersebut dapat dijadikan sebagai media sosialisasi, informasi maupun pembelajaran tentang bahaya tindakan pelecehan seksual.

Maka dari itu, untuk mengatasi permasalahan *bullying* di lingkungan pendidikan Indonesia, akan dilakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Digital Berbasis Animasi 2D Pada Iklan Layanan Masyarakat “*Stop Bullying*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di lingkungan pendidikan.
2. Perilaku *bullying* seringkali terjadi pada anak-anak, terlebih pada remaja.

3. Pada tahun 2011 – 2017, ada 846 korban *bullying* dan 584 pelaku *bullying* di lingkungan pendidikan.
4. Dampak yang ditimbulkan dari perilaku *bullying* sangat berbahaya.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, untuk membatasi ruang lingkup, maka penelitian dibatasi pada :

1. Penelitian hanya berfokus untuk mengatasi permasalahan *bullying* di lingkungan pendidikan.
2. Subjek penelitiannya adalah peserta didik Indonesia dengan jenjang pendidikan menengah (SMA, MA, SMK, dan MAK), dan pendidikan tinggi (program diploma dan sarjana) yang aktif menggunakan media sosial.
3. Publikasi media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” menggunakan media sosial *Youtube*.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan media digital berbasis animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” untuk menghasilkan sebuah video iklan layanan masyarakat berbasis animasi 2D yang layak untuk dipergunakan dan memuat materi edukasi seputar *bullying*?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media digital berbasis

animasi 2D pada iklan layanan masyarakat “*Stop Bullying*” yang layak untuk dipergunakan dan memuat materi edukasi seputar *bullying*.

1.6. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan video iklan layanan masyarakat lainnya tentang perilaku *bullying* di lingkungan pendidikan.
2. Bagi masyarakat, supaya menambah pengetahuan tentang *bullying* agar lebih mampu dalam melindungi peserta didik dari segala tindakan *bullying*.
3. Bagi peserta didik, supaya lebih cerdas dalam menyikapi segala perilaku *bullying*, paham akan bahaya dari perilaku *bullying*, dan tidak melakukan segala bentuk kegiatan *bullying*.